A ILHA DOS DINOSSAUROS

ESPECIAL
RPG
O JOGO EM QUADRINHOS
AS AVENTURAS DOS
Trapalhões
Cr$ = C14
VEJA TABELA
Abril Jovem
1
A ILHA DOS DINOSSAUROS
Um desafio para
DIDIANA JONES
E VOCÊ!
NAPOLEÃO 93
QB
QUADRINHOS BRAZUKAS
XUGISMUNDO SCANS

NOVIDADE SENSACIONAL

TEM ÁLBUM E FIGURINHAS DENTRO DA SUA REVISTINHA.

© 1993 OS TRAPALHÕES-CESAR SANDOVAL

Veja só que lance legal.
Dentro da revista As Aventuras dos Trapalhões, n.º 42 de maio, vem um álbum chocante dos melhores trapadesenhos pra você destacar, montar e ainda 7 figurinhas pra colar.
Nos n.os 43 e 44, vêm mais 7 figurinhas em cada revista, pra você completar o álbum.
Divirta-se com as aventuras das três revistas e faça uma "coleçãozis" de arrepiar!

Abril Jovem

Nas bancas em maio, junho e julho/93.

ESPECIAL RPG
O JOGO EM QUADRINHOS

AS AVENTURAS DOS TRAPALHÕES

RPG SIGNIFICA **ROLE PLAYING GAME,** OU **JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS.** NESTE JOGO, **VOCÊ** É O HERÓI E O SUCESSO SÓ DEPENDE DE SUA INTELIGÊNCIA, ESPERTEZA E SORTE.

VOCÊ CONSEGUIRÁ EXPLORAR A TERRÍVEL ILHA DOS DINOSSAUROS? SERÁ DERRUBADO POR UMA TEMPESTADE OU TORPEDEADO POR NAZISTAS? VOCÊ SERÁ O PETISCO DE UM TIRANOSSAURO OU DESVENDARÁ O MISTÉRIO DA ILHA PRÉ-HISTÓRICA?

TUDO O QUE VOCÊ PRECISA PARA EMBARCAR NESSA AVENTURA É: DADO, LÁPIS E BORRACHA.

A FICHA DE PERSONAGEM

Você vai precisar da Ficha de Personagem (págs. 26 e 27) para jogar **A Ilha Dos Dinossauros.** Veja como usá-la:

1 - No espaço marcado **nome do jogador,** escreva seu nome.

2 - No espaço marcado **nome do personagem,** escreva **Didiana Jones.**

3 - Jogue o dado, some 6 ao resultado e escreva no espaço marcado **ataque.**

4 - Jogue o dado, some 6 ao resultado e escreva no espaço marcado **energia.**

5 - No decorrer da história, você saberá quando anotar alguma coisa em **objetos normais** e **objetos especiais.**

ATENÇÃO: Muita coisa que você anotar vai mudar durante a aventura. Portanto, só use lápis.

ATAQUE E ENERGIA

ATAQUE é a medida da esperteza de Didiana Jones. Você vai precisar usá-la quando lutar com um inimigo ou em outras situações. O número de pontos do **ataque** pode diminuir ou aumentar durante a história. Quanto mais, melhor!

ENERGIA é a medida do *pique* do Didiana. Cada vez que ele leva um golpe de um inimigo, sua **energia** cai um ponto. Se chegar a zero, Didiana é derrotado e a aventura termina.

A HORA DO CAFLITO

Toda vez que aparecer a palavra **caflito,** Didiana terá que lutar com algum inimigo. As regras do **caflito** são as seguintes:

1- Jogue o dado e some ao seu **ataque.**

2- Jogue o dado e some ao **ataque** de seu inimigo.

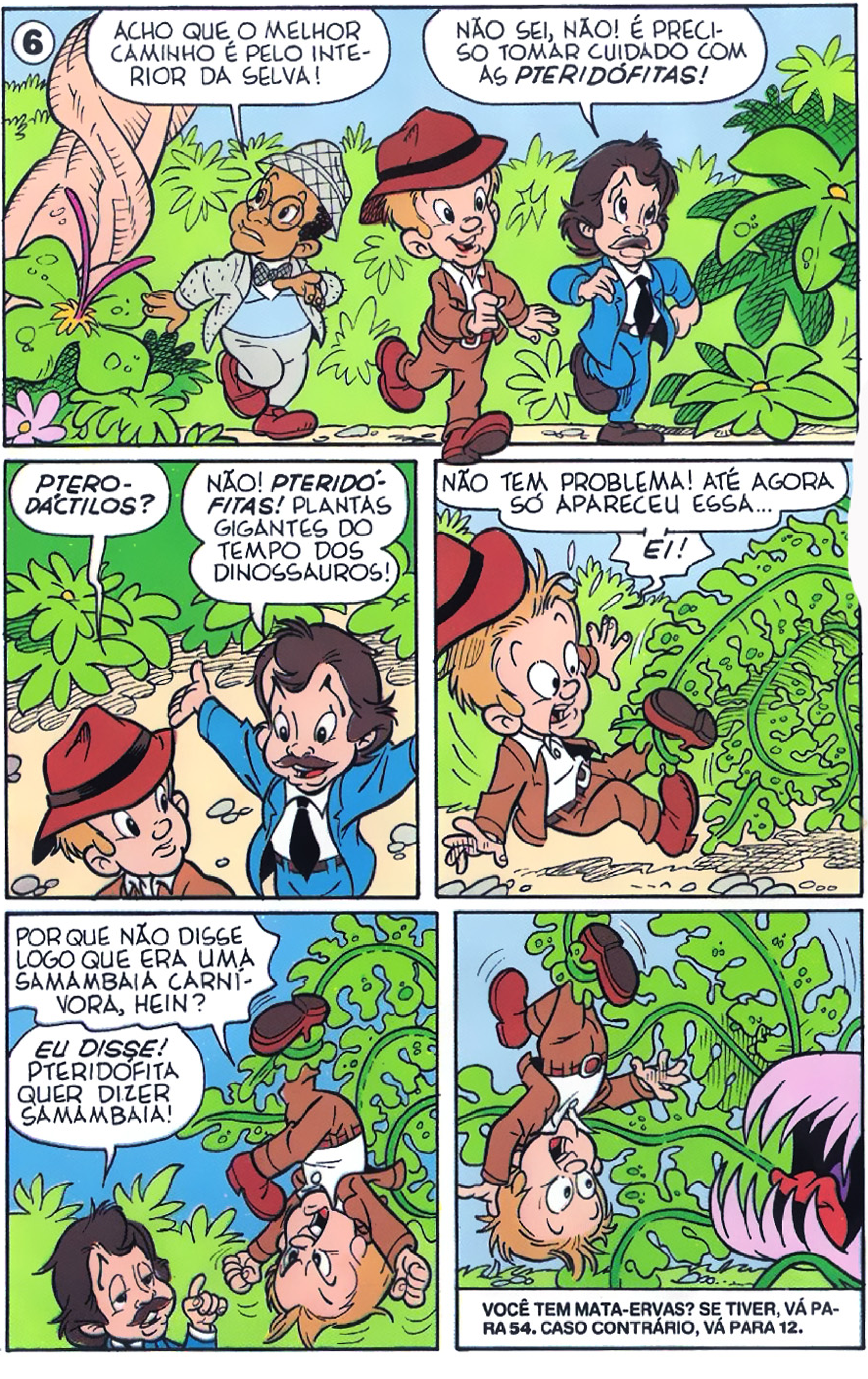
3- Se o seu total for maior que o do seu inimigo, Didiana acertou uma chicotada nele e o inimigo perde um ponto de **energia.** Mas, se o resultado dele for maior, é Didiana quem perde um ponto.

4- O **caflito** termina quando a **energia** do inimigo (ou a sua!) chegar a zero.

DIDIANA JONES
A ILHA DOS DINOSSAUROS
1
© 1993 - Os Trapalhões ✳ Cesar Sandoval
DIDIANA E SEU PAI, HENRY MUSSUM JONES, DISCUTEM COM O PALEONTÓLOGO DEDÉ SANTANASSAURO...
TÔ DIZENDO, DIDIANA! ESTA ILHA INEXPLORADA TÁ CHEIA DE DINOSSAUROS VIVOS!
B 93006 - RPG 01/01
ARGUMENTO: MARCELO CASSARO
DESENHOS: ROGÉRIO SOUD
ARTE-FINAL: JAIME PODAVIN
ESTA PODE SER A MAIOR DESCOBERTA ARQUEOLÓGICA DEPOIS DA ÚLTIMA PALAVRA CRUZADA!
CACILDIS!
JÁ VI QUE VAI DAR EM EXPEDIÇÃO! VOU PREPARAR MEU EQUIPAMENTO!

E, JÁ QUE TÔ DURO, VOU LEVAR UMAS COISINHAS DAQUI DE CASA!
ALÉM DO CHICOTE, ESCOLHA QUATRO ITENS NESTA LISTA E ANOTE EM "OBJETOS NORMAIS" (É SÓ O QUE CABE NOS BOLSOS DE DIDIANA):
— MANUAL DE PILOTAGEM;
— COLA-TUDO;
— ESTETOSCÓPIO;
— ISQUEIRO;
— MATA-ERVA DANINHA;
— CARNE-SECA.
PRONTO! COMO CHEGAREMOS ATÉ A ILHA?
PODEMOS IR DE AVIÃO OU DE NAVIO!
SE PREFERIR AVIÃO, VÁ PARA 25.
SE QUISER NAVIO, VÁ PARA 14.
2
CONSEGUI TRADUZIR! TÁ ESCRITO...
"O TIRANOSSAURO MORRE DE MEDO DE PEDRAS AZUIS!"
?
QUE COISA DE DOIDO! VAMOS EM FRENTE!
VÁ PARA 13.
3
UFA! ESSE CAFLITO NÃO FOI FÁCIL!

TOMARA QUE NÃO APAREÇAM MAIS DESSES BICHOS!
OLHA LÁ, CEARÁ!
UMA PEDRA AZULZIS!
QUE BONITA! LEVO COMIGO OU NÃO LEVO?
LEMBRE-SE QUE SÓ CABEM 4 OBJETOS NOS BOLSOS DO DIDIANA. PORTANTO, SE QUISER LEVAR A PEDRA, TALVEZ TENHA QUE DEIXAR OUTRA COISA.
VÁ PARA 13.
4
NÃO QUERO SABER DESSE PROCOMPSIT-SEI-LÁ-O-QUÊ!
XÔ! PASSA!
LAPI!
VAMOS ANDANDO!
VÁ PARA 53.
5
VOCÊ TEM ESTETOSCÓPIO? SE TIVER, VÁ PARA 19; SE NÃO TIVER, VÁ PARA 36.


6
ACHO QUE O MELHOR CAMINHO É PELO INTERIOR DA SELVA!
NÃO SEI, NÃO! É PRECISO TOMAR CUIDADO COM AS PTERIDÓFITAS!
PTERODÁCTILOS?
NÃO! PTERIDÓFITAS! PLANTAS GIGANTES DO TEMPO DOS DINOSSAUROS!
NÃO TEM PROBLEMA! ATÉ AGORA SÓ APARECEU ESSA...
EI!
POR QUE NÃO DISSE LOGO QUE ERA UMA SAMAMBAIA CARNÍVORA, HEIN?
EU DISSE! PTERIDÓFITA QUER DIZER SAMAMBAIA!
VOCÊ TEM MATA-ERVAS? SE TIVER, VÁ PARA 54. CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA 12.

7

ACHO QUE É MELHOR PASSAR POR BAIXO DA TEMPESTADE!

UFA! TÁ MAIS DIFÍCIL DO QUE PENSEI!
JOGUE O DADO DUAS VEZES. SE O TOTAL FOR MENOR OU IGUAL AO SEU ATAQUE, VÁ PARA 44.
CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA 21.

8

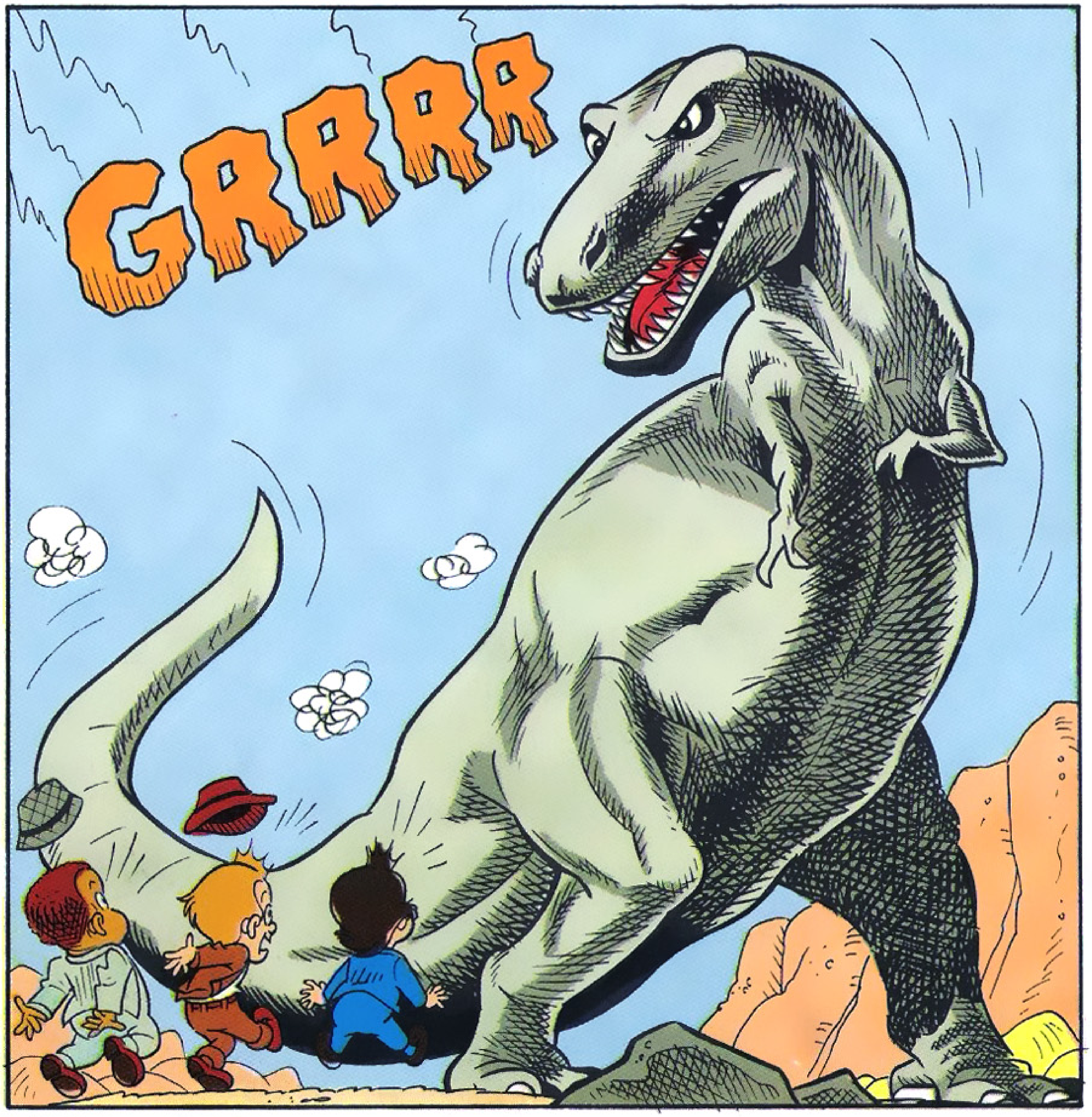
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O TRICERATOPS!
Ataque: 8 Energia: 8
SE VENCER, VÁ PARA 3.

9

T-TALVEZ SEJA MELHOR JOGAR ALGUMA COISA NELE! DEIXA VER...
D-DECIDA LOGO!
SE VOCÊ TIVER UM DOS ITENS ABAIXO, ESCOLHA PARA JOGAR NO TIRANOSSAURO:
— UM PEDAÇO DE CARNE-SECA? 18
— UMA PEDRA AZUL? 48
— COLA-TUDO? 23
— GRANADA DE MÃO? 59
SE NÃO TIVER NADA DISSO, VÁ PARA 42.

10
EH, EH! AINDA BEM QUE EU TROUXE ESTA COLA-TUDO!
TOMA!
AGH!
LEGAL! A BOCA DELE FICOU COLADA!
BOM TRABALHO! VÁ PARA 27.
11
ACHO QUE VOU TOPAR! TOMA O ISQUEIRO, PSIT!
APAGUE "ISQUEIRO" DO SEU EQUIPAMENTO E ANOTE "TACAPE ".
VAMOS EMBORA, PESSOAL!
VÁ PARA 57.

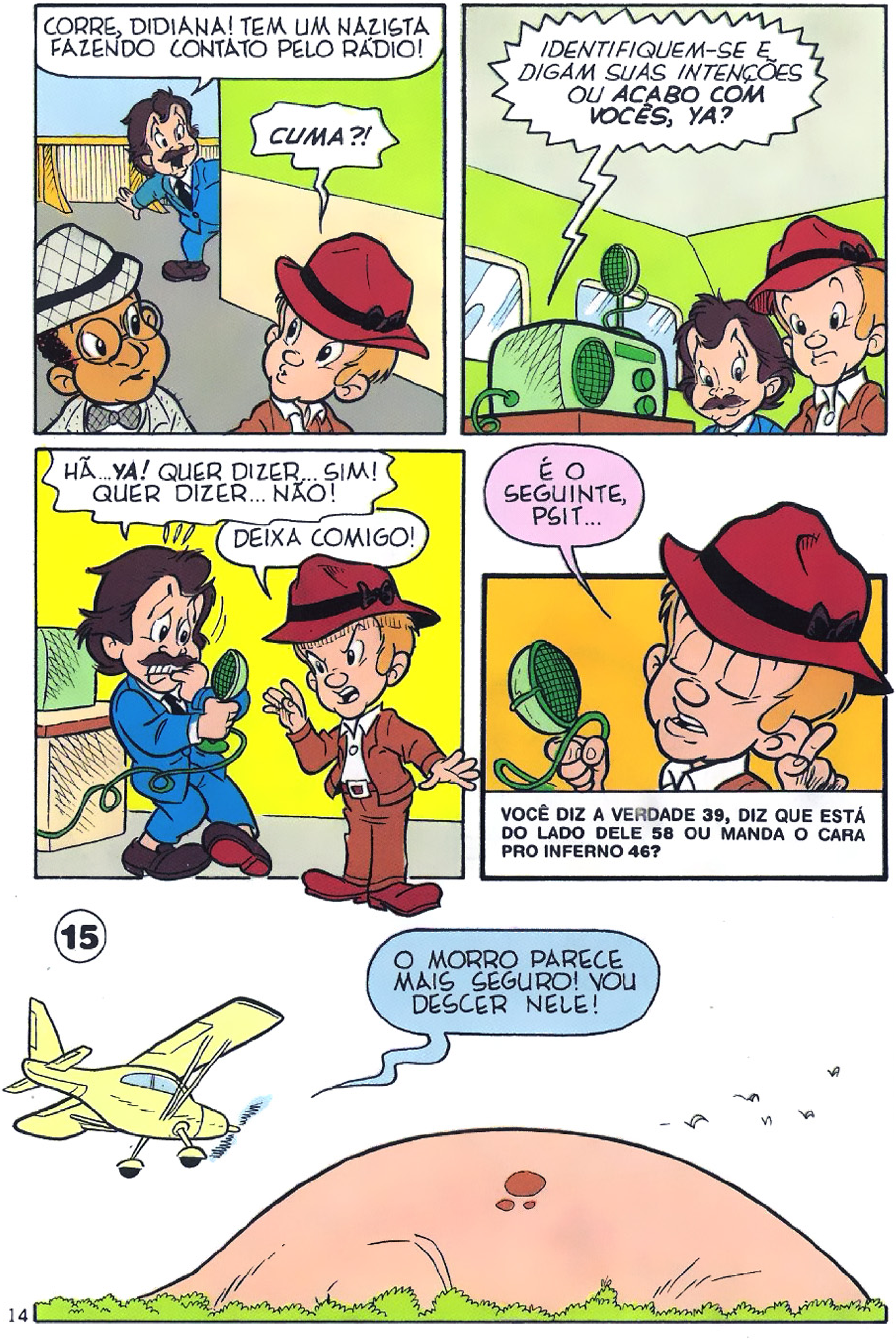
12
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR A SAMAMBAIA CARNÍVORA!
Ataque: 5 Energia: 2
SE VENCER, VÁ PARA 24.
13
CHEGAMOS, GALERA! AQUI ESTÁ O DESFILADEIRO!
TEMOS QUE ATRAVESSÁ-LO PRA CHEGAR AO CENTRO DA ILHA!
ENTÃO VAMOS!
TENHO CERTEZA DE QUE, LOGO ADIANTE, ENCONTRAREMOS O SEGREDO DA ILHA!
HÃ... ENTRE OUTRAS COISINHAS...


GRRRR

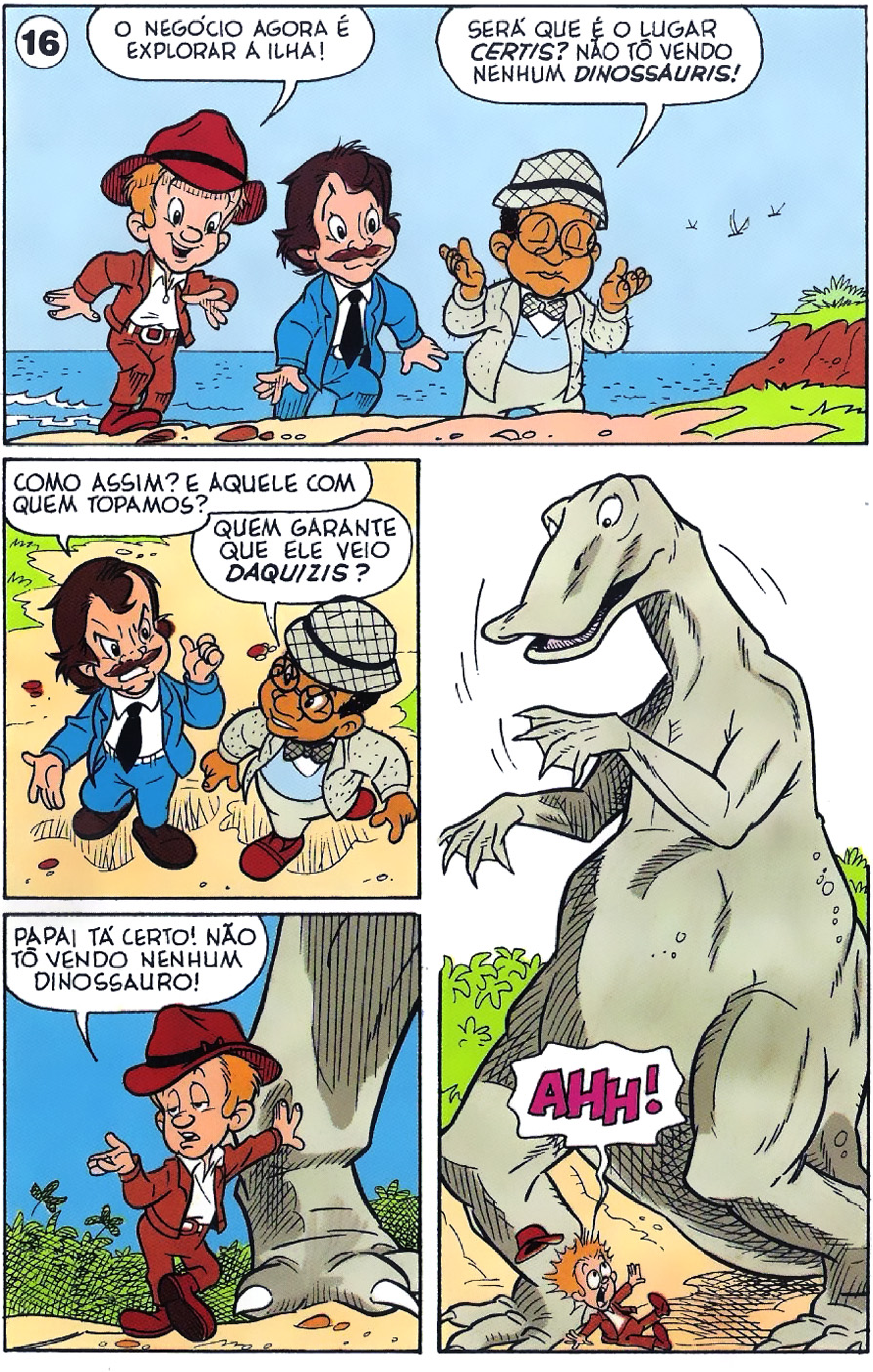
É-É UM *TIRANOSSAURO*, O DINOSSAURO MAIS TERRÍVEL QUE JÁ EXISTIU!
É CARNÍVORO?
MUITO!

E AGORA, PSIT? VOCÊ ATACA 40, JOGA ALGUMA COISA NELE 9 OU PASSA DIRETO 22?

14
E ASSIM, NOSSOS HERÓIS FAZEM A VIAGEM PELO MAR...
TAMOS NO RUMO CERTIS, CEARÁ?
TAMOS! E NÃO ME CHAMA DE...
OPA! É FRIA!
UM SUBMARINO DE GUERRA NAZISTA! TAMOS FRITOS!!


CORRE, DIDIANA! TEM UM NAZISTA FAZENDO CONTATO PELO RÁDIO!
CUMA?!
IDENTIFIQUEM-SE E DIGAM SUAS INTENÇÕES OU ACABO COM VOCÊS, YA?
HÃ...YA! QUER DIZER... SIM! QUER DIZER... NÃO!
DEIXA COMIGO!
É O SEGUINTE, PSIT...
VOCÊ DIZ A VERDADE 39, DIZ QUE ESTÁ DO LADO DELE 58 OU MANDA O CARA PRO INFERNO 46?
15
O MORRO PARECE MAIS SEGURO! VOU DESCER NELE!

HAH! FOI FÁCIL! O QUE ACHARAM DO MEU DESEMPENHO?
BEM, DIDIANA...
...DÁ UMA OLHADINHA NO MORRO ONDE VOCÊ POUSOU!
?
CRÁS!
FILHO DE UM BURRIS!
NÃO VEM, NÃO! A CULPA FOI DO LEITOR!
FIM

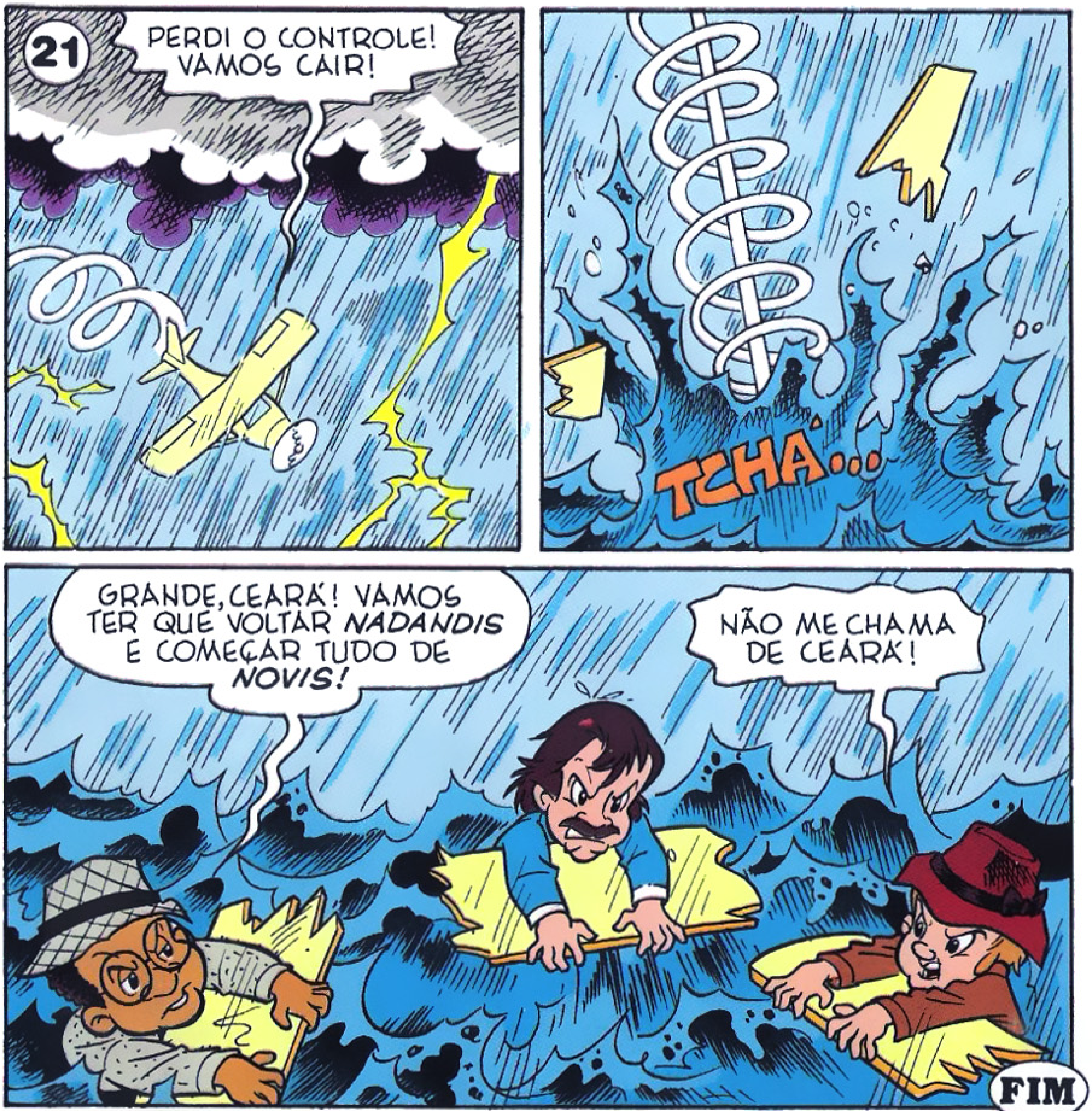


16
O NEGÓCIO AGORA É EXPLORAR A ILHA!
SERÁ QUE É O LUGAR CERTIS? NÃO TÔ VENDO NENHUM DINOSSAURIS!
COMO ASSIM? E AQUELE COM QUEM TOPAMOS?
QUEM GARANTE QUE ELE VEIO DAQUIZIS?
PAPAI TÁ CERTO! NÃO TÔ VENDO NENHUM DINOSSAURO!
AHH!

FICA FRIO, DIDIANA! É UM ANATOSSAURO, UM HERBÍVORO INOFENSIVO!
O QUE VOCÊ FAZ? ACREDITA NO DEDÉ E TENTA PASSAR DE FININHO 35 OU ATACA O BICHO 56?
17
O CAMINHO DAS ROCHAS DEVE SER O MELHOR!
MAS É MAIS CANSATIVIS! UFIS!
VAMOS PERGUNTAR ONDE SE BEBE UMA TUBAÍNIS POR AQUIZIS!
CUMA?! PERGUNTAR PRA QUEM?
PRA AQUELE BAIXINHIS ALI!
GRUNF!

CUIDADO, DIDIANA! É UM HOMEM DAS CAVERNAS!
NÃO!! JURA?!
VOCÊ ATACA O CARA 29, TENTA DESARMÁ-LO COM O CHICOTE 50 OU ASSUSTA ELE COM FOGO (SE TIVER UM ISQUEIRO) 43?
18
VAMOS VER SE ELE GOSTA DE CARNE-SECA!
CHOMP!
CUSP!
GLUPIS! ALÉM DE NÃO GOSTAR, ELE FICOU FURIOSIS!
SAFADO! NINGUÉM TRATA ASSIM UMA CARNE-SECA! VOCÊ ME PAGA!
VÁ PARA 33.

SERÁ QUE ELE CONSEGUE? JOGUE O DADO DUAS VEZES. SE O TOTAL FOR MENOR OU IGUAL A SEU ATAQUE, VÁ PARA 28. CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA 45.

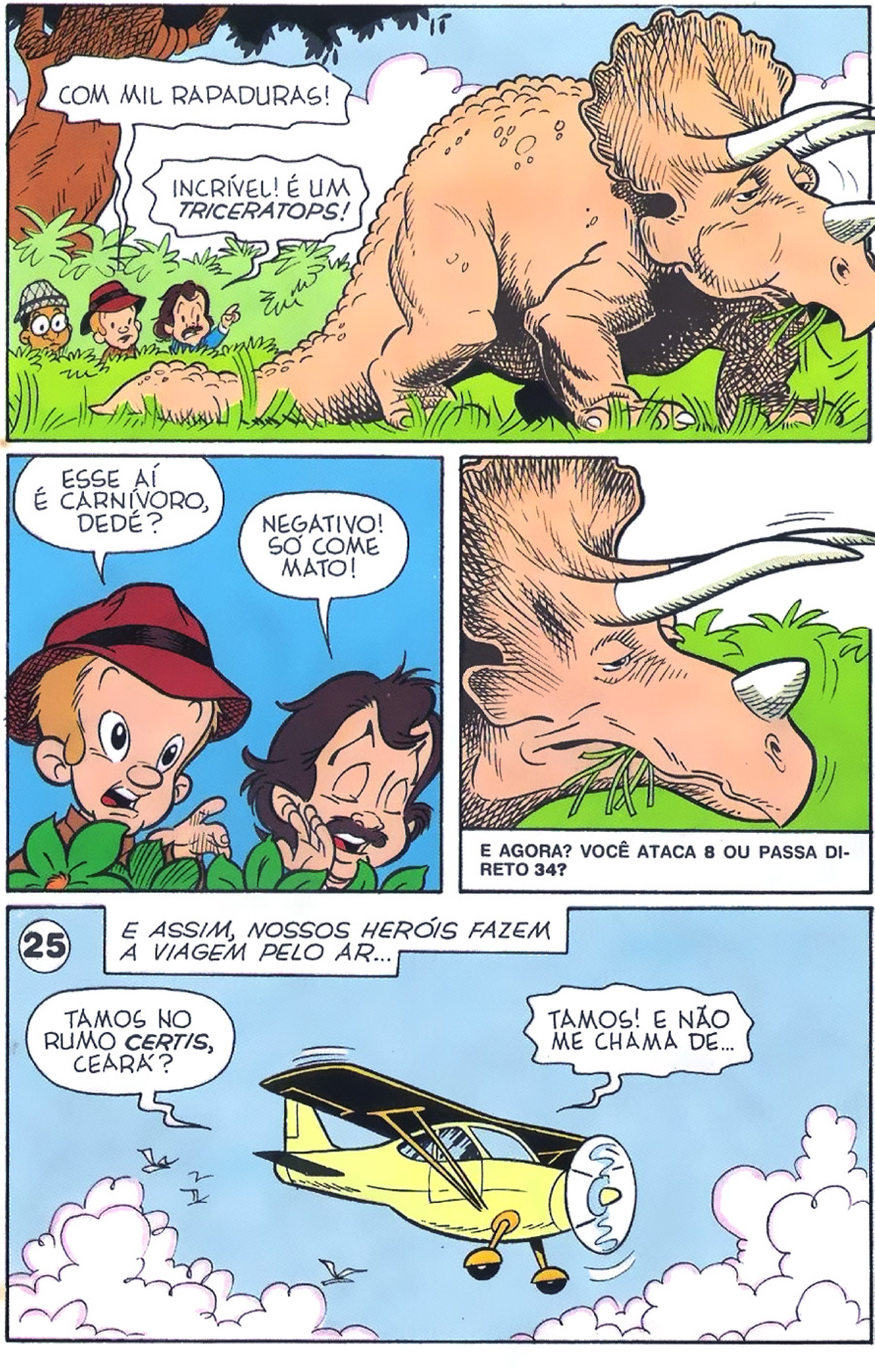

21
PERDI O CONTROLE! VAMOS CAIR!
TCHÁ...
GRANDE, CEARÁ! VAMOS TER QUE VOLTAR *NADANDIS* E COMEÇAR TUDO DE *NOVIS!*
NÃO ME CHAMA DE CEARÁ!
FIM

22
BAH! ESSE BICHO NÃO VAI FAZER NADA! VAMOS EMBORA!
CHOMP!

CRUNCH! CRUNCH! CRUNCH!
CUSP!
É... PARECE QUE ELE NÃO GOSTA DE COMIDA CEARENSIS!
CALMA, DIDIANA! UNS SEIS MESES DE U.T.I., E VOCÊ FICA NOVO EM FOLHA!
FIM
23
AHA'! ESTA COLA-TUDO VAI ACABAR COM O APETITE DELE!
SGUISH!

CONSEGUI! O FEIOSO NÃO VAI ABRIR A BOCA POR UM BOM TEMPO!
CUSP!
GRANDE PLANIS, SEU FILHO DE UM BURRIS!
VAMOS VOLTAR À CIVILIZAÇÃO E COMPRAR SOLVENTE PRA COLA! NÃO SAIA DAÍ!
ENGRAÇADINHO!
FIM

24
PRONTO! DEI UM JEITO NA SAMAMBAIA!
ESCUTA, DEDÉ... QUANDO APARECER ALGUMA COISA CARNÍVORA, ME AVISA!
TÁ BOM! TÁ BOM!


COM MIL RAPADURAS!
INCRÍVEL! É UM *TRICERATOPS!*
ESSE AÍ É CARNÍVORO, DEDÉ?
NEGATIVO! SÓ COME MATO!
E AGORA? VOCÊ ATACA 8 OU PASSA DIRETO 34?
25
E ASSIM, NOSSOS HERÓIS FAZEM A VIAGEM PELO AR...
TAMOS NO RUMO *CERTIS*, CEARÁ?
TAMOS! E NÃO ME CHAMA DE...

OPA! É FRIA! TEMPESTADE À FRENTE!
XIII... O QUE EU FAÇO, HEIN?
BOA PERGUNTA! VOCÊ TEM O **MANUAL DE PILOTAGEM**? SE TIVER, VÁ PARA 32. CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA 55.
26
CONSEGUI TRADUZIR! TÁ ESCRITO...
"O TIRANOSSAURO ADORA CARNE-SECA!"
?
NÃO SEI QUEM É ESSE CARA, MAS TEM BOM GOSTO! VAMOS EM FRENTE!
VÁ PARA 13.
27
É ISSO AÍ, DIDIANA! SE LIVROU DO TILOSSAURO!
JÓIA! VAMOS DESEMBARCAR ANTES QUE APAREÇA MAIS ALGUM!
VÁ PARA 16.

28
POIS É, PESSOAL! NÃO FOI FÁCIL, MAS CHEGAMOS!
O AVIÃO VAI FICAR SEGURO NA PRAIA! VAMOS INDO!
VÁ PARA 16.
29
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O ZACA TUCA!
Ataque: 7 Energia: 4
SE VENCER, VÁ PARA 57.
30
AI! ASSIM NÃO DARR! EU NÃO AGÜENTARR MAIS CHICOTADA, YA?
O FÜHRER QUE ARRANJE OUTRO PRA AGARRARR VOCÊ!
HEH! DUVIDO QUE O ADOLFINHO CONSIGA!
VÁ PARA 51.

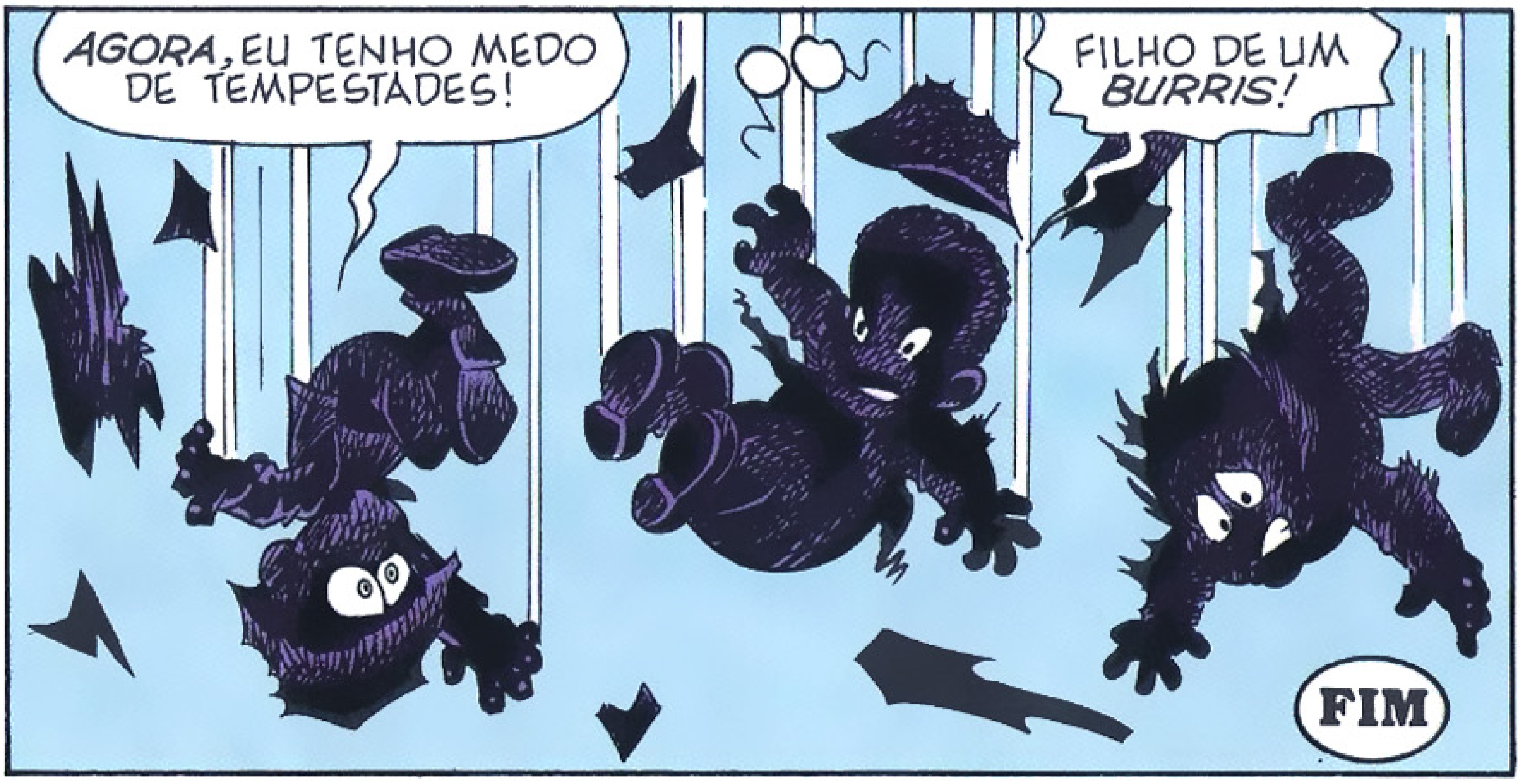
31
VEM CÁ, *PROCOMPSIT!* NÃO VOU TE MACHUCAR!
AI! ELE É MANSINHO!
AH, AH, AH! PÁRA COM ISSO!
CHLEP! CHLEP!
DEVE SER HERBÍVORO, CERTO, DEDÊ?
NÃO! ELE ROUBA OVOS DOS NINHOS, ROUBA CAÇA DOS BICHOS MAIORES...
AH, ENTÃO ELE ROUBA...
ROUBA...
É FRIA! O MONSTRINHO ROUBOU TUDO QUE EU TINHA NOS BOLSOS!
SUJOU, PSIT! APAGUE TUDO QUE TIVER NA SUA LISTA DE EQUIPAMENTOS, EXCETO O CHICOTE!
ASSIM VOCÊ APRENDE A NÃO CONFIAR EM *DINOSSAURIS*, CEARÁ!
GROF!
VÁ PARA 53.

32
O MANUAL DE PILOTAGEM ACONSELHA VOAR *POR CIMA* DA TEMPESTADE!
EI! DEU CERTO!
GRANDE *MANUAL-ZIS!*
VÁ PARA 44.
33
CAFLITO!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O TIRANOSSAURO!
Ataque: 12 Energia: 14
SE VENCER (O QUE NÃO É FÁCIL!), VÁ PARA 60.
34
HERBÍVORO, NÉ? ENTÃO NÃO VAI TER CAFLITO!
SAI DA FRENTE, FEIOSO!
BONC!

BURRO! EU DISSE QUE ELE ERA HERBÍVORO, NÃO QUE ERA INOFENSIVO!
PELA CACETADA, DESCONTE 2 PONTOS DA SUA ENERGIA.
CACILDIS! AGORA O BICHO FICOU BRAVIS!
SE AINDA ESTIVER VIVO, VAI TER QUE LUTAR. VÁ PARA 8.
35
PRONTO! DEIXAMOS O ANATOSSAURO PRA TRÁS!
UMA TEORIA DIZ QUE O FRIO DA ERA GLACIAL ACABOU COM OS DINOSSAUROS!
POR QUE ISSO NÃO ACONTECEU AQUI, HEIN?
TENHO UM PALPITE QUE O SEGREDO TÁ ALÉM DAQUELAS MONTANHAS!
HUM... A GENTE PODE IR PELA SELVA, PELA SAVANA OU PELAS ROCHAS!
E ENTÃO, LEITOR? SELVA 6, SAVANA 49 OU ROCHAS 17?

COM A MÃO MACHUCADA, DESCONTE 2 PONTOS DO SEU ATAQUE.

VÁ PARA 13.


AGORA, EU TENHO MEDO DE TEMPESTADES!
FILHO DE UM BURRIS!
FIM

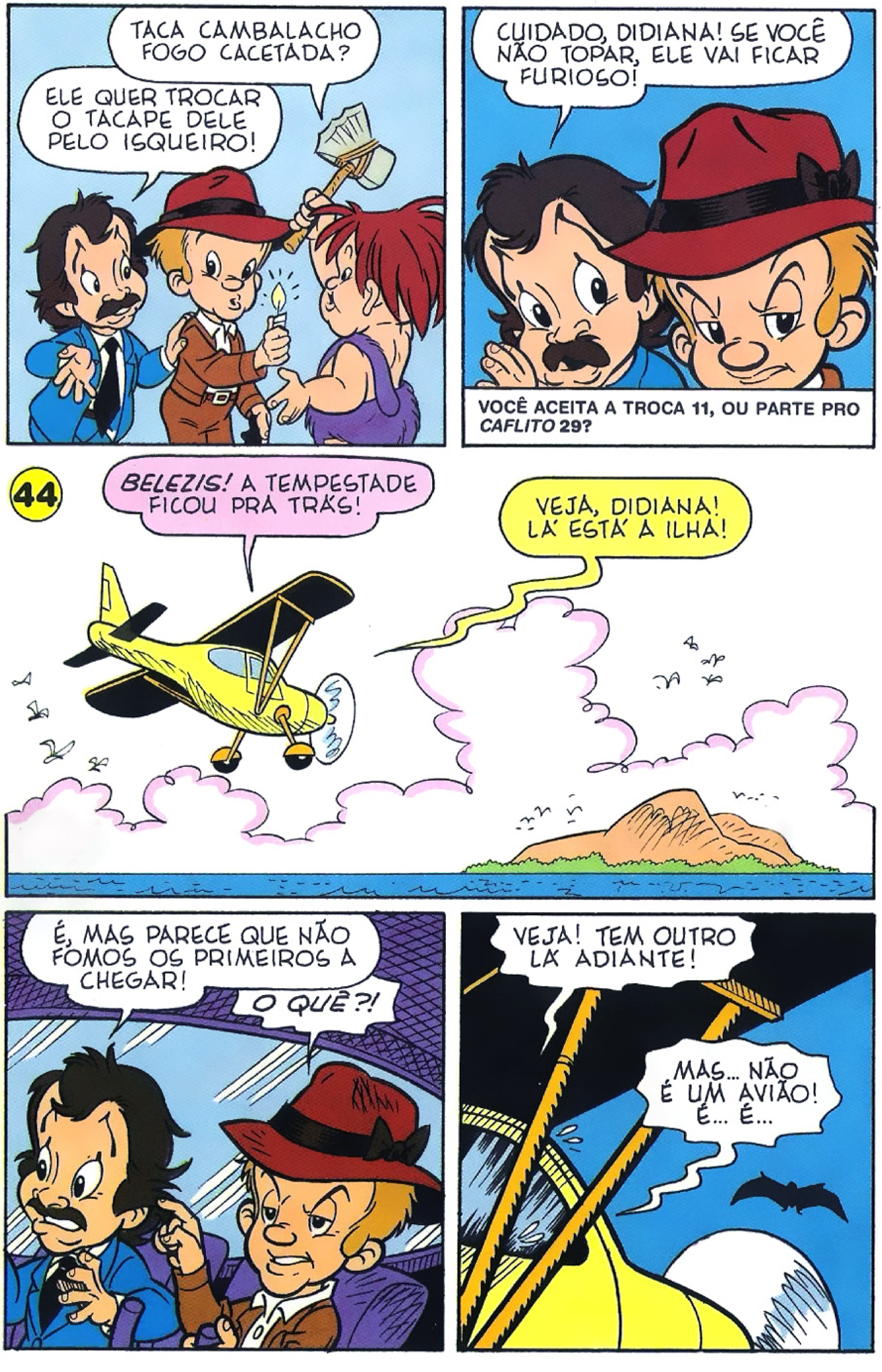
38
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O TILOSSAURO!
Ataque: 8 Energia: 8
SE VENCER, VÁ PARA 27.

39
ESPERA, DIDIANA! O QUE VAI DIZER?
VOU DIZER A VERDADE!

ESCUTA, PSIT... NÓS VAMOS EXPLORAR UMA ILHA PRÉ-HISTÓRICA CHEIA DE DINOSSAUROS!
O QUÊ?!

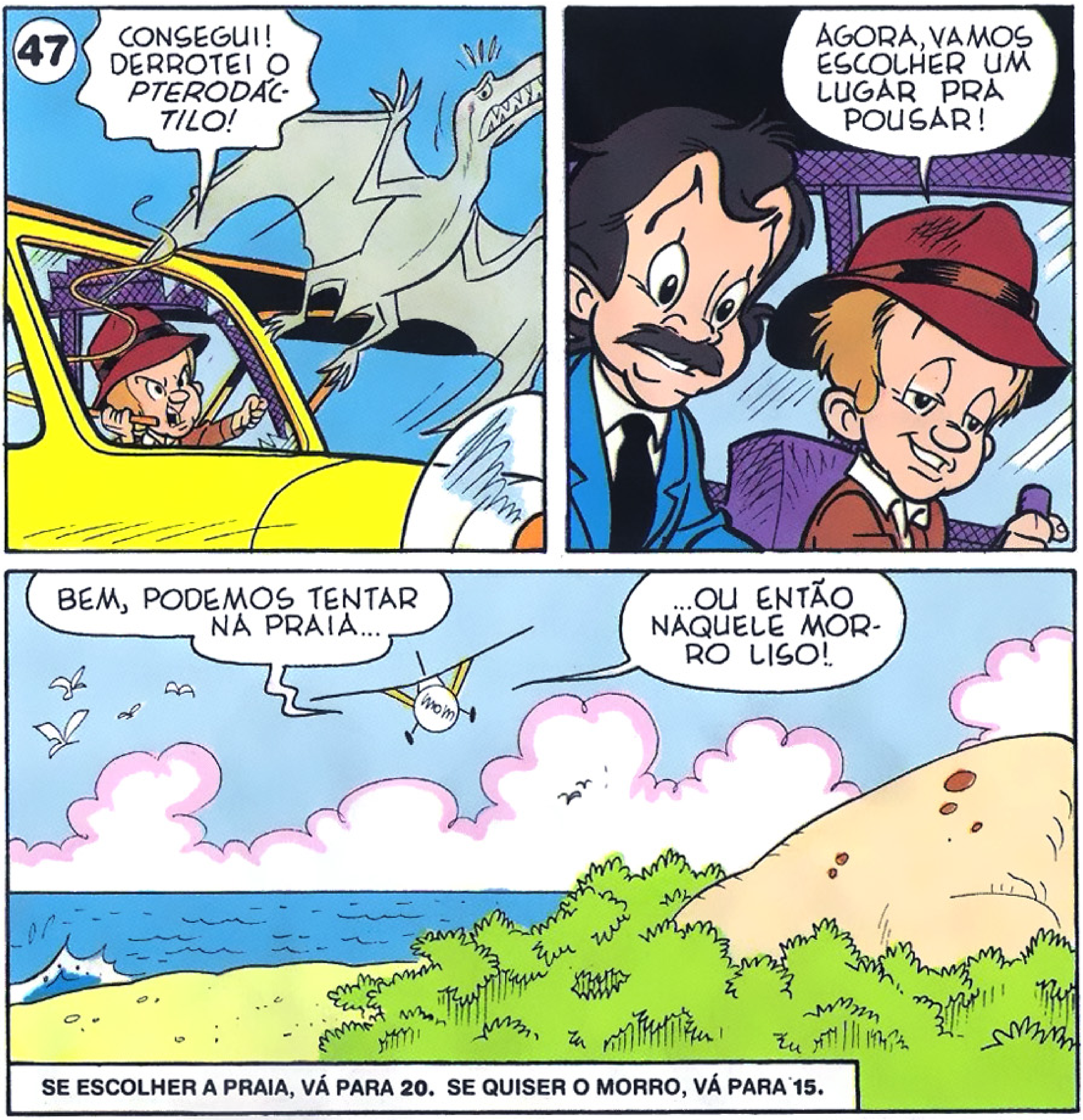
VOCÊ É MALUCO! NÃO VOU PERDERR MEU TEMPO! AUF WIEDERSEHN!
VÁ PARA 51.

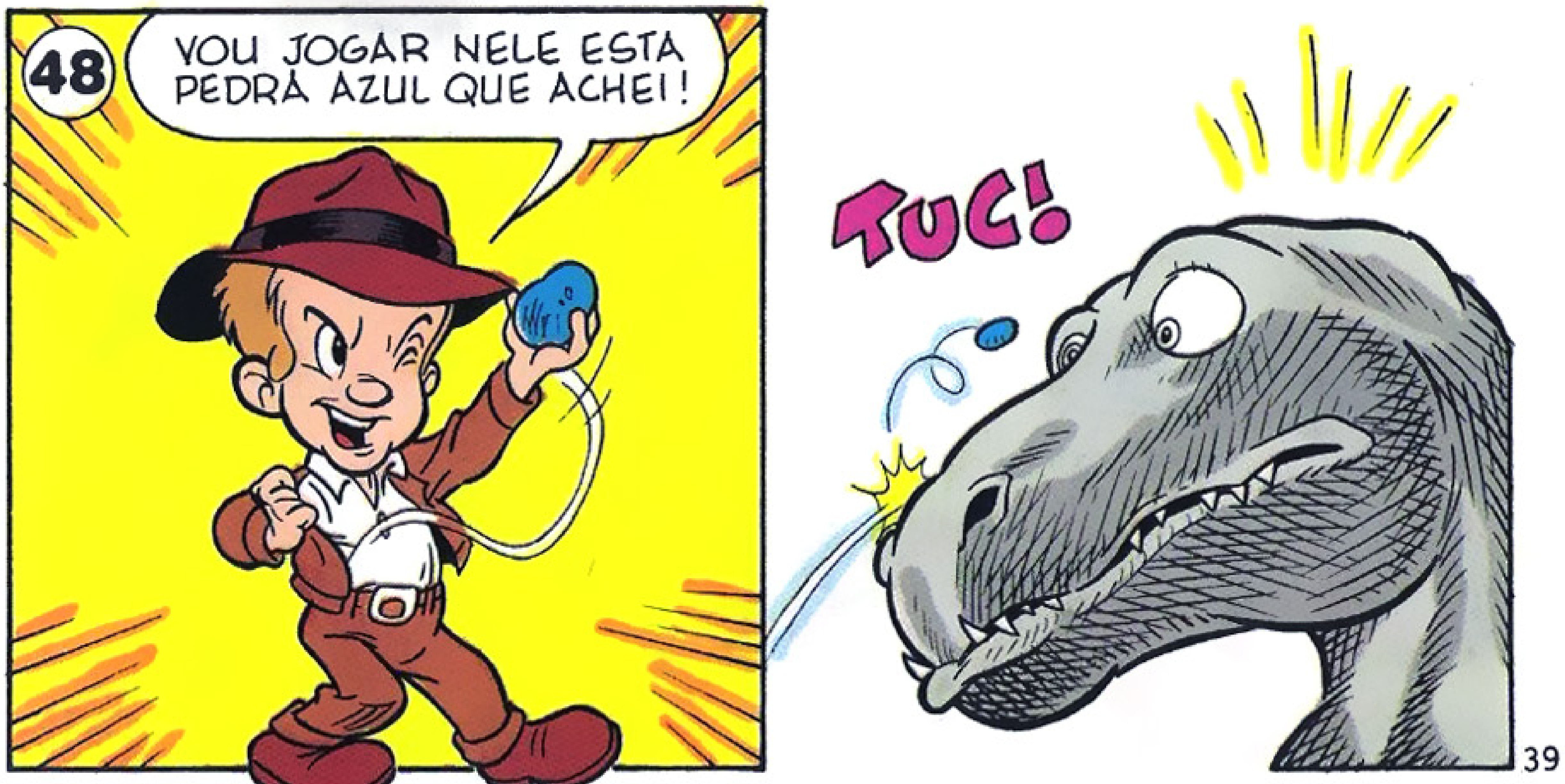
40
SE VOCÊ TEM UM TACAPE, VÁ PARA 52. SE NÃO TIVER, VÁ PARA 33.
41
CONSEGUI TRADUZIR! TÁ ESCRITO...
O TIRANOSSAURO SÓ COME MINGAU DE AVEIA!
?
ESSE TAL TIRANOSSAURO DEVE SER BANGUELA! VAMOS EM FRENTE!
VÁ PARA 13.
42
É FRIA! NÃO TENHO NADA QUE SIRVA PRA JOGAR NELE!
VOCÊ VAI TER QUE LUTAR. VÁ PARA 40.
43
TALVEZ ELE SE ASSUSTE COM FOGO!
TLEC!
UGA! TACA FOGO!
OLHA! TÁ FUNCIONANDO!


TACA CAMBALACHO FOGO CACETADA?
ELE QUER TROCAR O TACAPE DELE PELO ISQUEIRO!
CUIDADO, DIDIANA! SE VOCÊ NÃO TOPAR, ELE VAI FICAR FURIOSO!
VOCÊ ACEITA A TROCA 11, OU PARTE PRO *CAFLITO* 29?
44
BELEZIS! A TEMPESTADE FICOU PRA TRÁS!
VEJA, DIDIANA! LÁ ESTÁ A ILHA!
É, MAS PARECE QUE NÃO FOMOS OS PRIMEIROS A CHEGAR!
O QUÊ?!
VEJA! TEM OUTRO LÁ ADIANTE!
MAS... NÃO É UM AVIÃO! É... É...

É FRIA!
CRAS!
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O PTERODÁCTILO!
Ataque: 6 Energia: 3
SE VENCER, VÁ PARA 47.
45
AAI!
POC!
EH, EH! GRANDE POUSO, CEARÁ!
ESSA ATERRISSAGEM "SUAVE" LHE CUSTOU 1 PONTO DE ENERGIA.
N-NÃO ME CHAMA DE CEARÁ! VAMOS!
SE AINDA ESTIVER VIVO, VÁ PARA 28.

46
VÁ PRO DIABO QUE TE CARREGUE, SEU NAZISTA FEDORENTO!
MALDITO! ISSO NÃO FICARR ASSIM! VAI ME PAGARR!
AI, TÁ NERVO-SA, SANTA?
TÔ!!!
VUCH!
BUM!
AIZIS! UM POUQUI-NHO DE DIPLOMACIA NÃO FAZIA MAL, CEARÁZIS!
É... PENSAN-DO BEM...
FIM


47
CONSEGUI! DERROTEI O PTERODÁC-TILO!
AGORA, VAMOS ESCOLHER UM LUGAR PRA POUSAR!
BEM, PODEMOS TENTAR NA PRAIA...
...OU ENTÃO NAQUELE MORRO LISO!
SE ESCOLHER A PRAIA, VÁ PARA 20. SE QUISER O MORRO, VÁ PARA 15.


48
VOU JOGAR NELE ESTA PEDRA AZUL QUE ACHEI!
TUC!

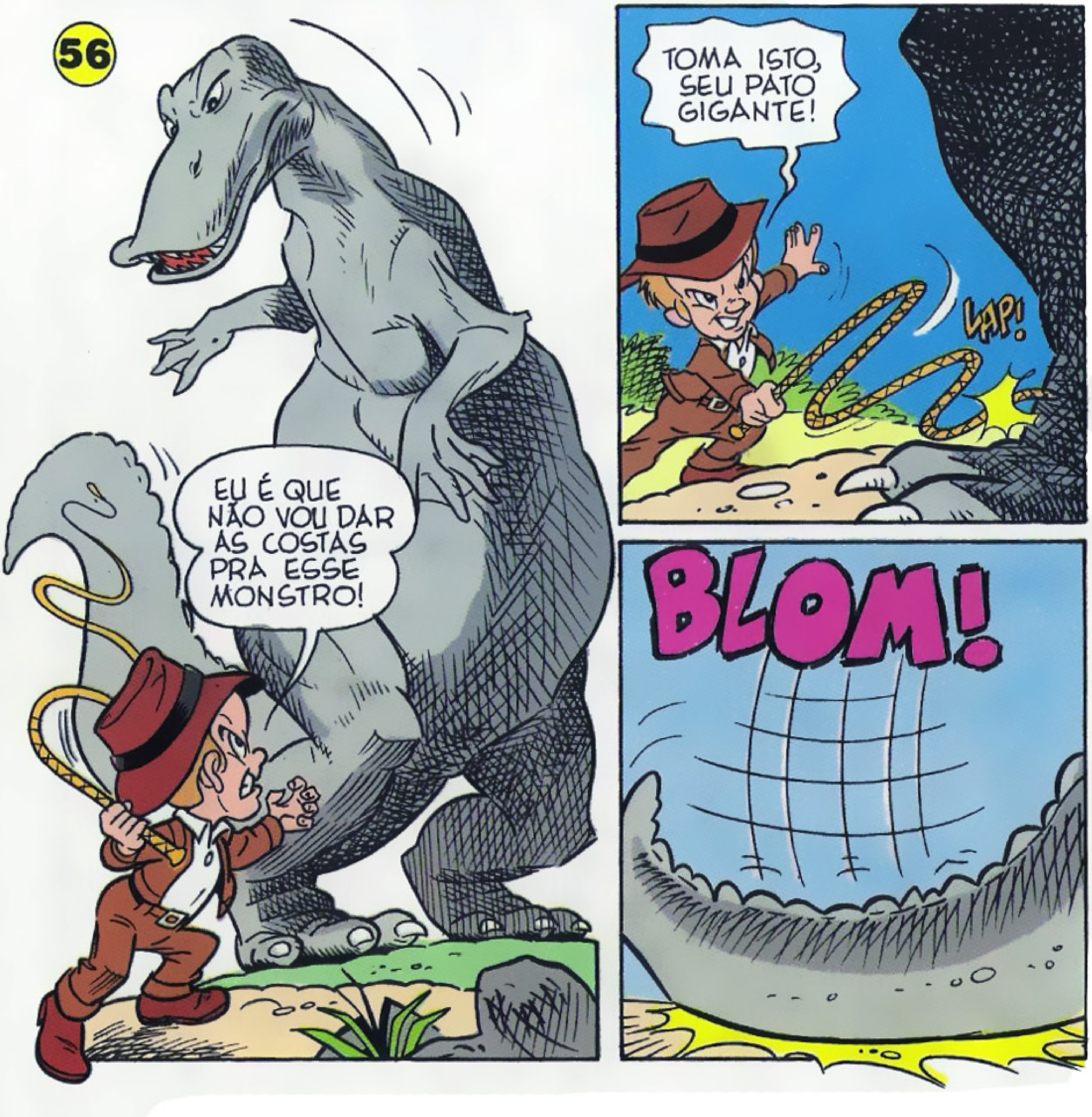
AAAAI!
BLOM!
TEVE UM CHILIQUIS!
EU, HEIN?!
VÁ PARA 60.
49
INDO PELA SAVANA, CHEGAREMOS LOGO ATÉ AS MONTANHAS!
EI, VEJAM! UM DINOSSAURO!
DINOSSAURO?! ONDE? CADÊ?
BEM AQUI!
ISSO? PARECE UMA GALINHA!
NEM TODOS OS DINOSSAUROS SÃO GRANDES!

ESSE, POR EXEMPLO, O *PROCOMPOSOGNATO*, NÃO PASSA DE MEIO METRO!
PROCOMPSIT-O-QUÊ? O NOME É MAIOR QUE O BICHO!
OLHA! ELE TÁ CHEGANDO PERTO!
O QUE VOCÊ FAZ? TENTA FAZER AMIZADE 31 OU ESPANTA O BICHO 4?
50
TALVEZ ELE TENHA JUÍZO SE EU TIRAR O PORRETE DELE!
SLAP!
UÓTI?
TACA TAPADO!
POU!
NÃO FOI UMA DE MINHAS MELHORES IDÉIAS... *UUI!*
BANZAI!
VOCÊ PERDEU 2 PONTOS DE ENERGIA. SE AINDA ESTIVER VIVO, VÁ PARA 29.

VOCÊ TEM **COLA-TUDO?** SE TIVER, VÁ PARA **10**. CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA **38**.

52
PERAÍ! SÓ COM O CHICOTE, TENHO POUCA CHANCE DE VENCER!
VOU USAR O TACAPE DO HOMEM DAS CAVERNAS!
COM O TACAPE, CADA VEZ QUE ACERTAR UM GOLPE, TIRE 2 PONTOS EM VEZ DE 1. VÁ PARA 33.
53
VEJAM! UMA PINTURA PRÉ-HISTÓRICA NAQUELA PEDRA!
DEIXA COMIGO! VOU TRADUZIR!
SERÁ QUE ELE ACERTA? JOGUE O DADO:
— SE CAIR 1 OU 2, VÁ PARA 2.
— SE CAIR 3 OU 4, VÁ PARA 26.
— SE CAIR 5 OU 6, VÁ PARA 41.
54
TOMA UM POUCO DISTO, SUA SAMAMBAIA PLÁSTICA!
EH, EH! EVITEI UMA BOA BRIGA!
VÁ PARA 24.

55
EU DEVIA TER TRAZIDO O MANUAL! VOU TER QUE ARRISCAR!
QUAL É A DECISÃO CERTA? VOAR POR CIMA DA TEMPESTADE 44, ATRAVESSAR PELO MEIO 37 OU PASSAR POR BAIXO 7?


56
EU É QUE NÃO VOU DAR AS COSTAS PRA ESSE MONSTRO!
TOMA ISTO, SEU PATO GIGANTE!
LAP!
BLOM!

EU AVISEI! NÃO DEVIA TER PROCURADO BRIGA!
ESSA BURRICE LHE CUSTOU 3 PONTOS DE ENERGIA.
SE AINDA ESTIVER VIVO, VÁ PARA 35.
57
AGORA QUE A GENTE TÁ LIVRE DO BAIXINHO, VAMOS EM FRENTE!
EI! OLHA LÁ!
É UM NINHO... COM OVOS DE DINOSSAURO!
HUM...
TÁ PENSANDO EM LEVAR UM DELES?
É!
SE QUISER LEVAR UM OVO, VÁ PARA 5. CASO CONTRÁRIO, SIGA SEU CAMINHO E VÁ PARA 13.

58
HÃ... ESTAMOS EM MISSÃO OFICIAL A SERVIÇO DO FÜHRER, YA?
AH, É?! VOU SUBIR A BORDO E VERIFI-CARR ISSO PESSOALMENTE!
GLUP!
CABEÇA FRIA, PESSOAL! TALVEZ ELE SÓ OLHE UM POUCO E DEPOIS VÁ EMBORA!
DIDIANA JONES?!
BARÃO VON TADE?!
MALDITO ARQUEÓLOGO DE CABEÇA-CHATA! VOCÊ ROUBOU DE MIM O IOIÔ SAGRADO DE TUT-FRUTTY!
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O BARÃO VON TADE!
Ataque: 8 Energia: 6
SE VENCER, VÁ PARA 30.

59
AHÁ! ESTA GRANADA DE MÃO VAI ACABAR COM ELE!
EI! ESPERE UM POUCO!

ONDE DIABOS VOCÊ ARRANJOU UMA GRANADA DE MÃO?
PUF!
NÃO SEJA TRAPACEIRO E ESCOLHA OUTRA COISA PARA JOGAR! VÁ PARA 9.

60
O TIRANOSSAURO JÁ ERA, MANCEBOS! VAMOS DESCOBRIR O SEGREDO DA ILHA!

MAS... MAS AQUI NÃO TEM *NADIS!*
SÓ ESSE MONTE DE JATOS DE VAPOR!
NÃO TÃO ENTENDENDO? *ESSE É O SEGREDO!*
OS VAPORES VULCÂNICOS MANTÊM A ILHA AQUECIDA!
E DAÍ?
O FRIO DA ERA GLACIAL NÃO CHEGOU AQUI! FOI ASSIM QUE OS DINOSSAUROS SOBREVIVERAM!
DESCOBRIMOS O SEGREDO! VAMOS VOLTAR PRA CASA!
QUE CARA É ESSA, PAPAI?
ACABOU A *AVENTURIS*, E NÃO ACHAMOS NENHUM *TESOURIS, CACILDIS!*
ORA, PAPAI...

O IMPORTANTE NA ARQUEOLOGIA É A BUSCA PELO CONHECIMENTO!
GRUNFIS!
E PODEMOS FAZER AQUI UM PARQUE DE DIVERSÕES MELHOR QUE O *EPICOTE CENTER!* VAMOS FICAR RICOS!
$ $
ENCONTRAMOS UM TESOURO, AFINAL!
É O MEU *GAROTIS!*
PARABÉNS, LEITOR! VOCÊ CHEGOU AO...
FIM

ESPECIAL RPG O JOGO EM QUADRINHOS
AS AVENTURAS DOS Trapalhões
Nº2 Em julho, nas bancas!

Editora Abril Jovem
Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Raymond Cohen, Ângelo Rossi, Ike Zarmati

Diretor-Superintendente: Ike Zarmati

ESPECIAL RPG O JOGO EM QUADRINHOS
AS AVENTURAS DOS Trapalhões

N.º 01

Diretor-Gerente: Fabio Mendia

Diretora Editorial: Elizabeth De Fiore

REDAÇÃO
Diretor: Júlio de Andrade Filho
Diretor Adjunto: Primaggio Mantovi
Editor: Osni Lopes
Revisores: Conceição A. Lourenço, Claudio A. B. Teixeira
Coordenadora de Produção: Sônia Regina Dongo de Souza
Argumentista: Gérson L. B. Teixeira
Desenhistas: Gustavo Machado e Watson Portela (quadrinhos), Napoleão Figueiredo (capas)
Arte-Finalista: Jaime Podavin
Colorista: Cleusa M. C. Acosta
Assistentes de Arte: Fernando B. Arcon e Noriatsu Yoshikawa
Atendimento ao Leitor: Fabiano Rodrigues
Coordenadora do Arquivo Editorial: Marta Guerreiro Fiasco

COMERCIAL
Diretor: Sérgio Fernandes dos Santos
Gerente de Produto: Joaquim Celestino
Analista de Circulação: Cecília de Oliveira

PUBLICIDADE
Diretor: Newton Fioratti
Gerente: Paulo Cassis

DESENVOLVIMENTO E SERVIÇOS DE MARKETING
Diretor: Georges Keramidas
Gerente de Promoções e Propaganda: Maria Luiza Volponi
Supervisor de Promoções: Marcos V. G. Cavaliere

ADMINISTRAÇÃO & FINANÇAS
Diretor: Joares Ramos Barbosa

Diretor Responsável: S. Fukumoto

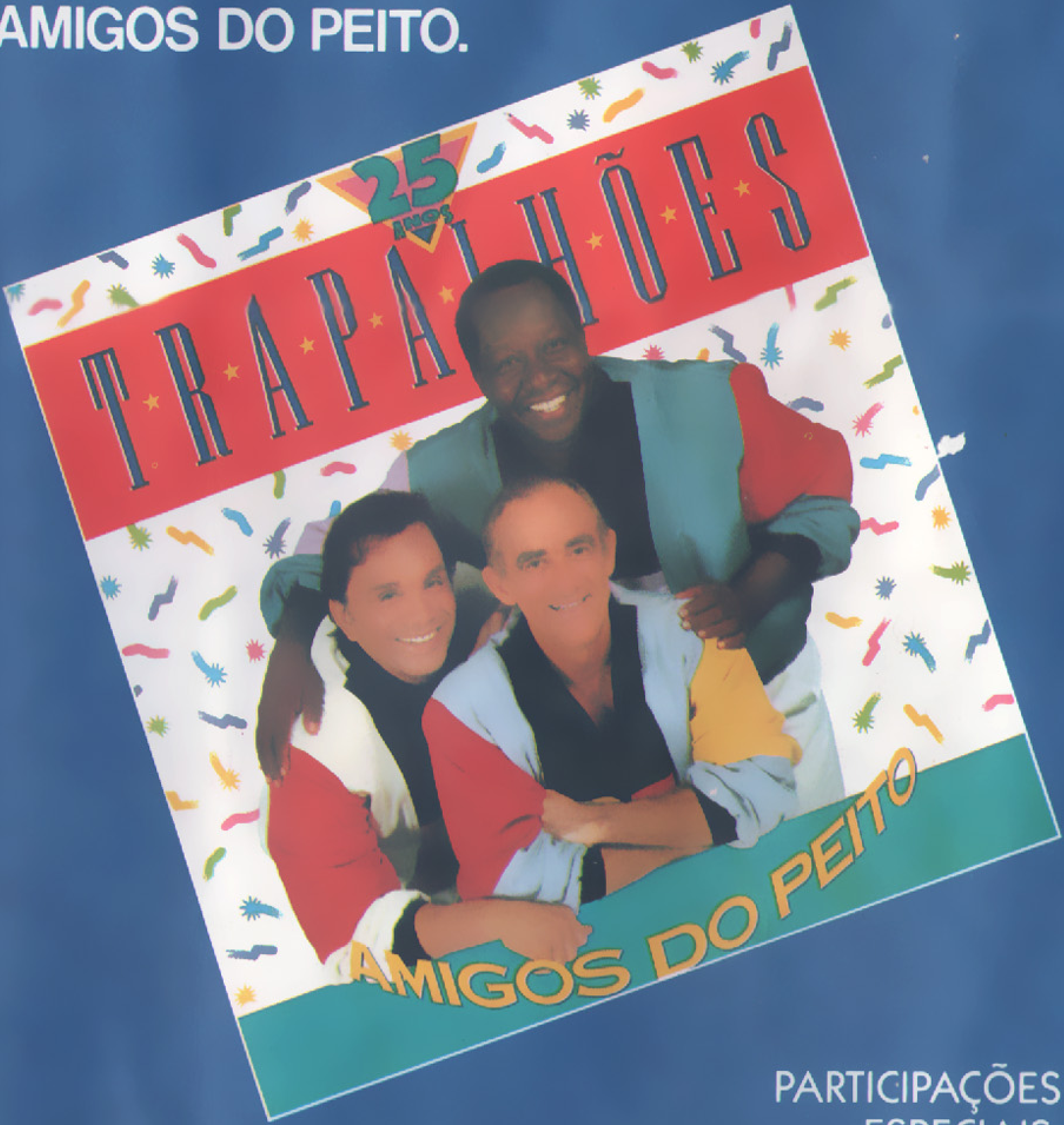
RPG n.º 1 é uma edição especial de As Aventuras dos Trapalhões n.º 43 da Editora Abril Jovem S.A. **São Paulo - Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:** R. Bela Cintra, 299, Cerqueira César, CEP 01415-000, Caixa Postal 14110, Tel.: (011) 257-0999. Telex: (011) 22115. Telegramas: Editabril. Ninguém está credenciado a angariar assinaturas. Se for procurado por alguém, denuncie-o às autoridades locais. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Abril de sua cidade. Pelo correio, escreva para: DINAP S/A - Distribuidora Nacional das Publicações S/A - Osasco/SP - Caixa Postal n.º 2505 - CEP 06053-990 - tel.: (011) 268-2522 - ramal 213. Na Grande São Paulo, você deve recorrer ao seu jornaleiro. Atendemos as seis últimas edições até o final do estoque. **Distribuidor em Portugal:** Distribuidora Jardim de Publicações Lda, Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685, Camarate, Lisboa. Julho/93.

© 1993 Os Trapalhões * Cesar Sandoval. Todos os direitos reservados.
Serviço ao assinante: tel.:(011)823-9222

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NÃO PERCA O NOVO DISCO DOS TRAPALHÕES!

NO DIA DAS CRIANÇAS, CANTE COM SEUS AMIGOS DO PEITO.



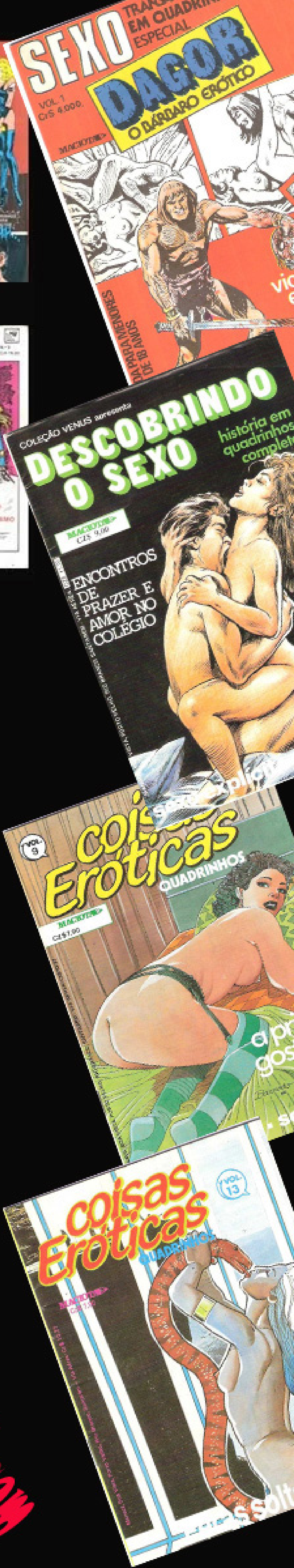
PARTICIPAÇÕES
ESPECIAIS:

PATRÍCIA
DUDA LITTLE
JORGE LAFFOND

EM CD/K7/LP
Sony Music

EROS

QUADRINHOS BRAZUKAS



OS MELHORES QUADRINHOS NACIONAIS DE TEMÁTICA ERÓTICA AGORA ESTARÃO REUNIDOS EM UM SÓ ENDEREÇO.

WWW.erosquadrinhosbrazukas.blogspot.com

PROJETO GRAFIPAR

Este projeto de scans tem por objetivo escanear e compartilhar os quadrinhos publicados pela editora Grafipar da década de 80 e quem quiser colaborar entre em contato comigo.

informações: romulorangel@bol.com.br

QUADRINHOS BRAZUKAS

www.quadrinhosbrazukas.blogspot.com

O endereço certo para baixar quadrinhos nacionais digitalizados com a maior qualidade possível. Um retorno para a época onde se podia comprar quadrinhos feitos no Brasil por brasileiros.

QUADRINHOS BRAZUKAS